



PROPOSTA 5

Assembleia Municipal Jovem de Odivelas - 20 de abril de 2026

INSTITUTO DE CIÊNCIAS EDUCATIVAS

NOME DA PROPOSTA

Cidadania Digital Responsável

FUNDAMENTAÇÃO

Vivemos numa geração permanentemente ligada, mas nem sempre verdadeiramente informada.

A internet abriu portas ao conhecimento, mas também abriu espaço à desinformação.

Hoje, uma notícia falsa espalha-se em segundos, atravessa escolas, influencia opiniões e molda decisões antes mesmo de ser questionada, sobretudo através das redes sociais, que são atualmente uma das principais fontes de informação entre os jovens.

No mundo digital, partilhar tornou-se mais rápido do que pensar, e reagir mais comum do que refletir.

Ao mesmo tempo, o ecrã que aproxima também pode afastar. Palavras escritas atrás de um perfil tornam-se mais duras, mais frias e, muitas vezes, mais cruéis, devido à distância emocional proporcionada pelo meio digital. O cyberbullying não termina quando “toca a campainha da escola”... continua no telemóvel, em silêncio, acumulando impacto na autoestima e no bem-estar dos jovens.

Uma mensagem pode parecer pequena, mas repetida muitas vezes transforma-se num peso invisível difícil de carregar.

Também a privacidade se tornou frágil. Dados pessoais são partilhados sem consciência, palavras-passe são frágeis, perfis são expostos.

Muitos jovens navegam diariamente num espaço digital sem saber como se proteger, como se a internet fosse um oceano onde todos sabem nadar, mas poucos reconhecem as correntes. A falta de conhecimentos básicos de

cibersegurança aumenta o risco de fraudes, roubo de identidade e utilização de informação pessoal.

E, enquanto isso, o tempo passa diante dos ecrãs. As conversas diminuem, o descanso reduz-se, e o silêncio offline torna-se “habitual”.

O uso excessivo de dispositivos digitais tem sido associado à diminuição da qualidade do sono, ao aumento da ansiedade e ao enfraquecimento das relações presenciais.

A tecnologia aproxima quem está longe, mas pode afastar quem está perto. A ligação constante não significa conexão verdadeira.

Perante esta realidade, torna-se urgente agir. Promover a literacia digital não é apenas ensinar a usar tecnologia... é ensinar a pensar, a respeitar e a proteger.

É formar jovens capazes de distinguir verdade de manipulação, diálogo de ataque, partilha de exposição.

É preparar cidadãos para uma democracia mais consciente e uma sociedade mais saudável.

Porque o futuro não se constrói apenas com acesso à internet, constrói-se com responsabilidade no seu uso.

Não basta estar online, é preciso estar informado. Não basta comunicar, é preciso respeitar. Não basta partilhar, é preciso compreender.

Educar para o digital é proteger o presente e garantir o futuro.

Mais literacia digital hoje, mais liberdade e segurança amanhã.

OBJETIVOS A ATINGIR COM O PROJETO

Promover o uso responsável das plataformas digitais, combatendo a desinformação e o cyberbullying entre os jovens.

- Realização de workshops nas escolas sobre identificação de fake news e comportamento online responsável (ex: polígrafo)
- Simulações práticas com exemplos reais de desinformação
- Criação de campanhas de sensibilização desenvolvidas pelos próprios alunos
- Sessões de debate sobre discurso de ódio e respeito nas redes sociais
- Concurso inter-escolas sobre cidadania digital

Os jovens utilizam diariamente as redes sociais como principal fonte de informação e comunicação.

No entanto, a falta de literacia digital contribui para a propagação de fake news e para o aumento de comportamentos agressivos online,

como o cyberbullying. Estas situações têm impacto na democracia, nas relações interpessoais e no bem-estar dos alunos.

A promoção da cidadania digital permite desenvolver o pensamento crítico, incentivar o respeito online e formar jovens mais conscientes e responsáveis.

INSTRUMENTOS NECESSÁRIOS PARA CONCRETIZAR O PROJETO

Criação de materiais educativos digitais, à realização de sessões com especialistas convidados e à atribuição de prémios simbólicos para incentivar a participação dos alunos.

A utilização de espaços escolares e recursos digitais permite reduzir significativamente os custos.

ÁREA TEMÁTICA DO PROJETO

- Educação e - Juventude;

EXISTÊNCIA DE OUTRA(S) ENTIDADE(S) COM COMPETÊNCIAS RELACIONADAS COM O PROJETO

- Não.

ESTIMATIVA DE CUSTOS DE EXECUÇÃO DO PROJETO

- 1.000€ a 5.000€

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

1º mês: planeamento

- 2º mês: criação de materiais
- 3º ao 5º mês: realização dos workshops
- 6º mês: concurso e avaliação

FUNDAMENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES APRESENTADAS PELO PROJETO

Os jovens utilizam diariamente as redes sociais como principal fonte de informação e comunicação.

No entanto, a falta de literacia digital contribui para a propagação de fake news e para o aumento de comportamentos agressivos online, como o cyberbullying.

Estas situações têm impacto na democracia, nas relações interpessoais e no bem-estar dos alunos.

A promoção da cidadania digital permite desenvolver o pensamento crítico, incentivar o respeito online e formar jovens